

PENGARUH PENDIDIKAN GIZI DENGAN MEDIA KOMIK WAYANG TERHADAP

PENINGKATAN PENGETAHUAN PEMILIHAN JAJANAN ANAK SD

MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh :

SONDAYANA BETA MAHARDHIKA
J 300 120 048

PROGRAM STUDI ILMU GIZI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2015

**HALAMAN PERSETUJUAN
ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Judul Penelitian : Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Komik Wayang Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pemilihan Jajanan Anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta

Nama Mahasiswa : Sondaya Beta Mahardhika

Nomor Induk Mahasiswa : J 300 120 048

Telah Disetujui oleh Pembimbing Karya Tulis Ilmiah Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tanggal 20 Agustus 2015 dan layak untuk dipublikasikan

Surakarta, September 2015

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

(Muwakhidah, SKM., M.Kes)
NIK/NIDN. 865/062701302

(Luluk Ria Rakhma, S.Gz., M.Gizi)
NIK. 100. 1553

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Surakarta



(Setyaningrum Rahmawaty, A., M.Kes., Ph.D)

NIK/NIDN. 744 / 06-2312-7301

NASKAH PUBLIKASI

**PENGARUH PENDIDIKAN GIZI DENGAN MEDIA KOMIK WAYANG
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN PEMILIHAN JAJAN ANAK
SD MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA**

Sondayana beta mahardhika*
Muwakhidah, SKM., M.Kes dan Luluk Ria Rakhma, S.Gz., M.Gz****

ABSTRAK

*PENGARUH PENDIDIKAN GIZI DENGAN MEDIA KOMIK WAYANG
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN PEMILIHAN JAJANAN ANAK SD
16 MUHAMMADIYAH SURAKARTA*

Pendahuluan : pengetahuan salahsatunya dipengaruhi oleh media, media pembelajaran membangkitkan motifasi belajar para siswa atau anak didik, sehingga upaya pendidikan gizi dengan media berpeluang besar untuk berhasil meningkatkan pengetahuan tentang gizi pada anak SD, rendahnya pengetahuan tentang gizi pada makanan akan berdampak pada pemilihan jajanan yang salah.

TUJUAN : penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media komik wayang terhadap peningkatan pengetahuan pemilihan jajanan anak SD 16 Muhammadiyah Surakarta.

Metode Penelitian : Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasy experimental study* dengan *one grup pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan adalah siswa di SD 16 Muhammadiyah Surakarta kelas IV yang berjumlah 50 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan populasi terbatas dengan sistem *random sampling*. Pengetahuan pemilihan jajanan anak diperoleh menggunakan kuisisioner sebelum dan sesudah diberikan media komik wayang.

Hasil: Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan jajanan anak SD dengan media komik wayang sebelum diberikan media komik wayang dengan kategori baik (51,43%) dan meningkat setelah diberikan media komik wayang dengan kategori baik (100%), dengan nilai $p = 0,000$.

Kesimpulan: Ada pengaruh pendidikan gizi dengan media komik wayang terhadap peningkatan pengetahuan pemilihan jajanan anak SD 16 Muhammadiyah Surakarta.

Kata kunci: Media komik wayang, pendidikan gizi, pengetahuan pemilihan jajanan.

**EFFECT OF NUTRITION EDUCATION MEDIA COMIC PUPPET WITH
THE IMPROVEMENT OF KNOWLEDGE SELECTION snack
CHILDREN**

SD MUHAMMADIYAH 16 SURAKARTA

Sondayana beta Mahardhika *

Muwakhidah, SKM., Kes ** and Lulu Ria Rakhma, S.Gz., M.Gz **

ABSTRACT

*EFFECT OF NUTRITION EDUCATION MEDIA COMIC PUPPET WITH THE
IMPROVEMENT OF KNOWLEDGE SELECTION OF CHILDREN snacks SD 16
MUHAMMADIYAH SURAKARTA*

Introduction: knowledge of one of them influenced by the media, learning media generate motivation to learn the students or pupils, so that efforts nutrition education with the media has a great opportunity to successfully improve knowledge about nutrition for elementary school children, lack of knowledge about nutrition in food will have an impact on the selection of snacks wrong ,

OBJECTIVE: This study aimed to determine the effect of nutrition education with the media to increase knowledge comic puppet snacks election elementary school children 16 Muhammadiyah Surakarta.

Method: This research used in this research that *quasy experimental study* with a *one group pretest-posttest design*. The samples used were 16 elementary school students in the fourth grade Surakarta Muhammadiyah totaling 50 students. The samples in this study was determined by a limited population with random sampling *system*. Knowledge elections child snacks obtained using a questionnaire before and after the comic puppet media.

Results: This study showed an increased knowledge of elementary school children with snacks media before granted media puppet comic comic puppet with good category (51.43%) and increased after granted media puppet comic with both categories (100%), with $p = 0.000$.

Conclusion: There is the influence of nutrition education with the media to increase knowledge comic puppet snacks election elementary school children 16 Muhammadiyah Surakarta.

Keywords: Media comic puppet, nutrition education, knowledge of the selection of snacks.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini media sosial sangat banyak dan berpengaruh terhadap pendidikan anak-anak usia sekolah. Kualitas bangsa yang akan datang sangat tergantung dengan kualitas anak-anak saat ini, upaya pemulihan peningkatan kualitas sumberdaya manusia harus dilakukan sejak dini. Tumbuh kembang anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian nutrisi dengan kualitas dan kuantitas yang baik, , upaya pemulihan peningkatan kualitas sumberdaya manusia harus dilakukan sejak dini. Tumbuh kembang anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian nutrisi dengan kualitas dan kuantitas yang baik, Banyak penelitian menunjukkan bahwa status gizi anak sekolah yang baik akan menghasilkan derajat kesehatan yang baik dan tingkat kecerdasan yang baik pula. Satus gizi yang buruk akan menghasilkan derajat kesehatan yang buruk, mudah terserang penyakit dan tingkat kecerdasan yang kurang sehingga prestasi anak di sekolah.

Jenis makanan jajanan yang beragam berkembang pesat di Indonesia sejalan dengan pesatnya pembangunan. Pada umumnya, anak sekolah menghabiskan seperempat waktunya setiap hari di sekolah. Data lain menunjukkan bahwa hanya sekitar 5% dari anak-anak tersebut membawa bekal dari rumah, sehingga kemungkinan untuk membeli makanan jajanan lebih tinggi (Februhartanti, 2004). Makanan jajanan bermanfaat terhadap penganekaragaman makanan sejak kecil dalam rangka peningkatan mutu gizi makanan yang dikonsumsi. Salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada kelompok anak sekolah adalah dengan menyediakan makanan jajanan yang bergizi guna memenuhi kebutuhan tubuh selama mengikuti pelajaran di sekolah (Hidayat, 1995).

Upaya pendidikan gizi di sekolah berpeluang besar untuk berhasil meningkatkan pengetahuan tentang gizi di masyarakat karena siswa sekolah diharapkan dapat menjadi jembatan bagi guru dalam menjangkau orang tuanya. Guru sebagai tenaga pendidik dalam proses belajar-mengajar mempunyai pengaruh terhadap anak-anak didiknya yang kadang-kadang lebih dituruti dari pada orang tua. Materi pelajaran gizi yang diberikan harus menyajikan Informasi gizi yang perlu dinyatakan dalam istilah-istilah sederhana dan mudah dikenal pula sehingga mampu menggunakan pengetahuan tersebut secara efektif (Dewi, 2011). Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat, sikap dan perilaku terhadap gizi adalah dengan memberikan pendidikan gizi selama awal kehidupan (Zulkarnain, 2006).

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu melalui panca indra manusia, yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dimana sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan gizi pada anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan mereka. Pengetahuan mengenai suatu objek tidak sama dengan sikap terhadap objek itu, pengetahuan saja belum menjadi penggerak, seperti halnya pada sikap. Pengetahuan mengenai suatu objek menjadi sikap apabila pengetahuan itu disertai kesiapan untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan terhadap objek tersebut (Notoatmojo, 2003). Menurut Suhardjo (2003), salah satu tujuan umum dari pendidikan gizi adalah mengembangkan pengetahuan tentang peranan makanan yang bergizi bagi kesehatan manusia. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan dalam

masyarakat menurut Notoadmodjo (2003), dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain sosial ekonomi, kultur (budaya dan agama), Pendidikan dan pengalaman. Lebih lanjut Notoadmodjo (2003), mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan pengetahuan antara lain pengalaman, pendidikan, instruksi verbal dan penerimaan informasi verbal dari pihak lain, pekerjaan, umur, Informasi, media.

Dalam upaya peningkatan pengetahuan dalam proses pendidikan, pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui media, media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pendidikan sering diistilahkan media pendidikan (Haryoko 2009). Media cetak dan grafis didalam pendidikan paling banyak dan paling sering digunakan. Pentingnya media dalam proses belajarmengajar menurut Contento (2007), media visual diyakini dapat lebih meningkatkan motivasi anak dalam proses pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada anak SD adalah dengan media komik, komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca (Rivai, 2001). Komik tidak berbahaya dan tidak merusak minat baca anak-anak. Komik dapat memperkaya kecerdasan visual dan bisa mendorong anak belajar mencocokkan antara latar belakang dengan kejadian yang dipaparkan dalam cerita (Damayanti, 2003). Komik pada umumnya disukai anak-anak SD, menurut Hubeis (1993) pada tingkat yang pendidikannya rendah lebih mudah menerima penyuluhan dengan kata-kata sederhana dan lebih banyak

gambar dari pada kata-kata yang panjang. Oleh karena salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat komik.

Hasil observasi tentang pemilihan jajanan sehat di SD Muhammadiyah 16 Surakarta menunjukan bahwa lokasi SD langsung bersebelahan dengan SMP sehingga pedagang yang berjualan di sekitar tempat tersebut sangat banyak berhubungan dengan akses jalan yang tidak begitu ramai memudahkan pedagang membuka lapak dagangannya disekitaran SD dan juga siswa di SD tersebut cukup banyak sehingga kemungkinan anak mudah membeli makanan jajanan disekitaran sekolah, Berdasarkan beberapa hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pendidikan gizi tentang makanan jajanan sehat dengan media komik wayang dengan mengambil tokoh punokawan, tokoh punokawan adalah keluarga yang memiliki status gizi yang beragam sehingga diharapkan cocok untuk menjadi bahan bacaan yang sesuai untuk anak SD yang status gizinya beragam terhadap pengetahuan pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

TINJAUAN PUSTAK

Pendidikan gizi

Pendidikan pada hakekatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik (Haryoko, 2009). Pendidikan gizi sangat diperlukan untuk anak usia sekolah sebagai sarana dalam menunjang status kesehatan anak yang optimal, hal ini dikarenakan pendidikan gizi dapat digunakan sebagai salah satu upaya peningkatan kemandirian, sikap kritis, dan kehati-hatian terkait pola makan dan pola

hidup bersih dan sehat. Saat ini pendidikan gizi belum menjadi fokus utama dalam kurikulum pembelajaran siswa. Pada umumnya sikap kritis dan hati-hati dalam soal makanan belum dimiliki anak Indonesia. Kurikulum pendidikan dasar di Indonesia belum mengajarkan ilmu gizi secara profesional. (Nuryati, 2010)

Upaya pendidikan gizi di sekolah berpeluang besar untuk berhasil meningkatkan pengetahuan tentang gizi di kalangan masyarakat karena siswa sekolah diharapkan dapat menjadi jembatan bagi guru dalam menjangkau orang tuanya. Guru sebagai tenaga pendidik dalam proses belajar-mengajar mempunyai pengaruh terhadap anak-anak didiknya yang kadang-kadang lebih dituruti dari pada orang tua. Materi pelajaran gizi yang diberikan harus menyajikan kenyataan atau masalah yang dibutuhkan murid. Informasi gizi perlu dinyatakan dalam istilah-istilah sederhana dan mudah dikenal pula sehingga mampu menggunakan pengetahuan tersebut secara efektif (Dewi, 2011). Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat, sikap dan perilaku terhadap gizi adalah dengan memberikan pendidikan gizi selama awal kehidupan (Zulkarnain, dkk., 2006).

Pendidikan gizi hendaknya dimulai sejak dini. Pendidikan gizi dan kesehatan mulai diarahkan pada murid TK dan SD, mengingat kelompok usia ini memiliki kebiasaan sikap yang relatif mudah dibentuk (Khomsan, 2002). Menurut Suhardjo (2003), salah satu tujuan umum dari pendidikan gizi adalah mengembangkan pengetahuan dan sikap tentang peranan makanan yang bergizi bagi kesehatan manusia.

Makanan jajanan

Jajanan merupakan makanan yang sangat dikenal dan umum dimasyarakat, terutama anak usia

sekolah. Makanan jajanan adalah jenis makanan yang dijual di kaki lima, pinggiran jalan, di stasiun, di pasar, tempat pemukiman serta lokasi sejenis. Jenis makanan jajanan sangat banyak dan beragam dalam bentuk, keperluan, dan harga (Winarno, 2004). Makanan yang dijual oleh pedagang kaki lima adalah makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau dikonsumsi kemudian tanpa pengolahan dan atau persiapan lanjut. Para pedagang makanan jajanan kaki lima mendukung ketahanan pangan bagi masyarakat kota yang berpendapatan rendah dan menyediakan lapangan kerja bagi banyak orang yang tidak mempunyai modal besar (Hartono dkk, 2006).

Makanan jajanan kaki lima mempunyai peranan nyata dalam sosio ekonomi dan kesehatan pada masyarakat Indonesia dan masyarakat perkotaan pada umumnya. Oleh karena itu diperlukan cara-cara dalam penanganan makanan yang aman untuk menjaga penyebaran penyakit dari makanan itu sendiri. Peranan penting dan potensi bahaya pada makanan jajanan kaki lima karena adanya kemungkinan pencemaran mikrobiologis, kimiawi, dan fisik pada makanan jajanan (Hartono dkk, 2006).

Makanan sehat

Makanan sehat adalah makanan dalam arti yang sesungguhnya dan mampu menikmati makanan tersebut. Makanan yang sehat harus terdiri dari makanan utama dan makanan penunjang. Makanan sehat tersebut juga dikenal dengan istilah 4 dan 5 sempurna, tetapi kepopulerannya sudah mulai memudar karena berbagai alasan. Makan dengan lauk pauk tahu, tempe, sepotong daging, dan serta mangkuk sayur masih belum cukup memenuhi

kebutuhan gizi. Bila dilihat, menu makan tersebut sudah dianggap memenuhi kebutuhan kalori dan protein, tetapi apakah di dalamnya sudah tercakup nutrisi lain yang diperlukan tubuh (Prasetyono, 2009). Zat-zat gizi yang terkandung dalam makanan sehari sehari seperti Protein, Mineral, Vitamin, Makanan sehat harus higienis dan harus mengandung semua zat gizi yang diperlukan. Dari segi kuantitas, harus memenuhi kebutuhan dan proporsi harus seimbang yaitu: karbohidrat 60-70%, lemak 20-25%, protein 10-15% (DEPKES). Makanan jajanan anak sekolah adalah masalah yang perlu menjadi perhatian masyarakat, khususnya orang tua, pendidik, dan pengelola sekolah. Makanan jajanan anak sekolah sangat beresiko terhadap cemaran biologis atau kimiawi yang banyak mengganggu kesehatan, baik jangka pendek maupun jangka panjang (Febrihartanty dan Iswaranti, 2004). Makanan yang bersih artinya makanan yang bebas dari debu, kotoran dan bibit penyakit. Makanan yang tidak bersih dapat menyebabkan penyakit. Pengertian bahan tambahan makanan dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.329/Menkes/per/XII/76, bahan aditif yang biasanya dicampurkan kedalam makanan seperti saos, cemilan berbumbu, makanan yang mengandung pemanis buatan, minuman bersoda, makanan yang tahan lama sewaktu pengolahan makanan untuk meningkatkan mutu dari suatu makanan. Yang dimaksud dengan aditif makanan adalah bahan yang ditambahkan dan dicampurkan sewaktu pengolahan makanan untuk meningkatkan mutu termasuk kedalamnya yaitu Pewarna, Formalin Boraks (Badan pengawas obat dan makanan, 2007).

Internalisasi nilai-nilai Islam tentang makanan

Pangan (makanan dan minuman) yang baik merupakan syarat penting untuk kemajuan produk-produk pangan lokal di Indonesia khususnya supaya dapat bersaing dengan produk lain baik di dalam maupun di luar negeri. Pangan yang baik di sini dapat diartikan sama dengan pangan yang memiliki cita rasa baik, sanitasi higienis baik dan kandungan gizinya yang baik. Pangan yang baik berkaitan dengan jaminan bahwa pangan yang diproduksinya bergizi, rasanya enak, warnanya menarik, teksturnya baik, bersih, bebas dari hal-hal yang membahayakan tubuh seperti kandungan mikroorganisme patogen, komponen fisik, biologis, dan zat kimia berbahaya. Baik (Thayyib) adalah lezat, baik, sehat dan menenangkan. Indonesia merupakan Negara dengan mayoritas penduduknya adalah muslim. Saat ini Islam merupakan agama yang paling cepat pertumbuhannya di dunia (Hariyadi, 2006). Kualitas makanan yang dikonsumsi dapat berpengaruh terhadap kualitas hidup dan perilaku makhluk hidup itu sendiri. Oleh karena itu, setiap makhluk hidup harus berusaha untuk mendapatkan makanan yang baik seperti dinyatakan dalam FirmanNya: "wahai orang-orang yang beriman, makanlah dari rezeki yang baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya" (QS Al-Baqarah: 172). "Dan makanlah dari apa yang telah diberikan Allah kepadamu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya (QS Al- Maidah: 88). Maka makanlah yang halal lagi baik dari rezeki yang telah diberikan Allah kepadamu, dan syukurilah nikmat Allah, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya" (QS al-Nahl: 114). Dari ayat-ayat tersebut dapat

disimpulkan bahwa makanan yang dikonsumsi harus halal dan baik.

Adapun makanan yang haram dikonsumsi menurut ajaran islam

- a) Babi, anjing, dan segala sesuatu yang lahir dari salah satu dari keduanya berupa darah, air liur.
- b) Semua binatang yang dipandang jijik oleh naluri manusia seperti kutu, lalat ulat, kodok, buaya dan sejenisnya.
- c) binatang yang mempunyai taring termasuk gading seperti gajah, harimau dan sejenisnya.
- d) binatang yang mempunyai kuku pencakar yang makan dengan menakar atau menyambar seperti burung hantu dan burung elang serta sejenisnya.

Media pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah, pengertian media mengarah pada suatu yang mengantar, meneruskan informasi, banyak ahli yang memberikan pendapat tentang media pembelajaran. Santoso (2002), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran biasanya sudah dituangkan dalam garis-garis besar perencanaan pengajaran (GBPP), yang dimaksudkan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar-mengajar. Mulyadi (2010), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape rekorder, kaset, video kamera, video rekorder, kaset, film, slide, majalah, komik. Rowntere (2002), mengatakan bahwa media pembelajaran membangkitkan motivasi belajar para siswa atau anak didik, dapat merangsang anak didik untuk belajar dengan penuh semangat.

Lanon (2002) mengemukakan bahwa media pembelajaran berguna untuk menarik minat siswa terhadap materi yang disajikan, meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, memberikan atau menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang sesuatu hal dan kejadian.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam belajar mengajar. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang paling efektif digunakan untuk mencapai mutu pendidikan dalam memasuki era globalisasi sekarang ini adalah dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Ada lima perspektif yang bisa dilihat dari peranan ICT dalam perannya sebagai media pembelajaran (Ebersole, 2000), yaitu Media sebagai teknologi, media sebagai alat atau tutor atau guru, media sebagai agen

Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2002) mengemukakan Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian

guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Jenis dan karakteristik media pembelajaran

Menurut Rayandra asyhar (2011) ada empat jenis media yaitu media visual, media audio, media audio-visual, Multimedia

Pengetahuan Anak

Pengetahuan merupakan hasil tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu melalui panca indra manusia, yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba dimana sebagian besar diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2003).

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan (knowledge) dalam masyarakat menurut Notoadmodjo (2003), dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

1. Sosial ekonomi
2. Kultur (budaya dan agama)
3. Pendidikan dan pengalaman.

Lebih lanjut Notoatmodjo (2003), mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan pengetahuan antara lain:

1. Pengalaman
2. Pendidikan
3. Instruksi verbal dan penerimaan informasi dari pihak lain,
4. Pekerjaan
5. Umur
6. Informasi
7. Media

Pengaruh Pendidikan dengan Media Komik terhadap Pengetahuan

Pengertian media komik

Bentuk media gambar yang dimodifikasi dengan tulisan dalam media pendidikan. Rivai (2001)

mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada anak SD adalah dengan media Komik, komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca (Rivai, 2001). Komik pada umumnya disukai anak-anak SD, menurut Hubeis (1993) pada tingkat yang pendidikannya rendah lebih mudah menerima penyuluhan dengan kata-kata sederhana dan lebih banyak gambar dari pada kata-kata yang panjang. Oleh karena salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat komik.

Kelebihan komik menurut Damayandi (2003) yaitu:

- a. Komik tidak berbahaya dan tidak merusak minat baca anak-anak.
- b. Komik dapat memperkaya kecerdasan visual
- c. Komik dapat mendorong anak belajar mencocokkan antara latar belakang dengan kejadian yang dipaparkan dalam cerita.
- d. Komik juga dapat membantu pemahaman anak tentang suatu informasi
- e. Anak-anak banyak yang lebih menyukai gambar kartun atau karikatur dibandingkan dengan gambar poster.
- f. Peran pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam mencitakan minat peserta didik
- g. Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik

- h. Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca
- i. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
- j. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- k. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- l. Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Rohani (2010), mengemukakan bahwa komik pembelajaran dalam dunia pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Pendidikan dengan media akan mempengaruhi pengetahuan dan sikap pada anak. Seperti pendapat Notoadmodjo (2003) faktor yang mempengaruhi pengetahuan salah satunya adalah dengan media. Serta Menurut Azwar (2011) faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap yaitu salah satunya melalui media sehingga media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar dalam membentuk pengetahuan dan sikap anak. Munadi (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Setelah dilakukan kajian pustaka, peneliti menemukan beberapa karya ilmiah yang mempunyai relevansi untuk mendukung dalam penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh

Zulaekah (2007) menegaskan bahwa ada perubahan bermakna perubahan pengetahuan gizi pada anak SD sebelum dan sesudah diberikan media komik. Seperti halnya yang diteliti oleh laksmi wijayanti yang berjudul *pengaruh komik makanan jajanan sehat dan bergizi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar* dengan komik yang berjudul sanitasi makanan jajanan memberi pengaruh besar terhadap perubahan pengetahuan dan sikap anak SD dikarenakan paparan tentang sanitasi makanan jauh lebih sering dilakukan sebelum dan saat penelitian berlangsung. Zaki ghofron menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dilakukan treatment dengan menggunakan media komik dan motivasi belajar siswa sesudah dilakukan dengan menggunakan media komik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* atau *eksperimen semu*. *Quasi eksperimen* yaitu rancangan *eksperimental* yang mana peneliti tidak mampu mengubah kondisi variabel independen yang kita perlakukan sebagai perlakuan atau *treatment* (Slamet, 2008). Adapun pendekatan yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu pada masing-masing kelompok diberikan *pre test* dan *post test*. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan).

Peneliti mengambil populasi siswa kelas 4 SD Muhammadiyah 16 Surakarta yang berjumlah 50 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa jumlah sampel

penelitian adalah sebesar 45 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dimana pemilihannya berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Cara seperti ini baik sekali untuk dilakukan apabila tidak terdapat atau sulit menentukan atau menemukan kerangka sampel, meski dapat juga dilakukan pada populasi yang kerangka sampelnya sudah ada (Notoatmodjo, 2005).

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan setelah data terkumpul yang diperoleh dari kuesioner untuk menguji hipotesis penelitian, maka perlu dicari hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dengan menggunakan fasilitas komputer yaitu program SPSS versi 18.0. Karena desain penelitian ini *one group pretest-posttest design*, maka digunakan alat analisis *paired sample t-test* dengan syarat data berdistribusi secara normal.

Analisis *paired sampel t-test* digunakan untuk membuktikan pengaruh pendidikan gizi tentang makanan jajanan sehat dengan media buku saku terhadap pengetahuan dalam pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai *asympt. sig. (p value)*. Apabila nilai $p < 0,05$ menunjukkan signifikan maka terdapat pengaruh pendidikan gizi dengan media buku saku terhadap pengetahuan pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta, sedangkan jika $p > 0,05$ maka menunjukkan tidak terdapat pengaruh pendidikan gizi dengan media buku saku terhadap pengetahuan dalam pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

HASIL PENELITIAN

Analisis Univariat

Penelitian ini sedianya akan dilakukan pada 50 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta, namun berhubung dalam perjalanan penelitian terdapat 4 siswa yang masuk dalam kriteria eksklusi yakni tidak hadir dan mengundurkan diri dalam proses penelitian, maka penelitian ini dilakukan pada 46 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 16 Surakarta. Adapun pembahasan hasil analisis data penelitian ini terdiri dari analisis univariat dan bivariat.

Analisis univariat dalam penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan karakteristik subyek penelitian berdasarkan tingkat pengetahuan dalam pemilihan jajan anak di SD Muhammadiyah 16 Surakarta sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan gizi melalui media komik wayang.

Hasil analisis univariat untuk pengetahuan siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 16 Surakarta tentang pemilihan jajan anak sebelum dan sesudah melakukan pendidikan gizi dengan media komik wayang diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1

Pendidikan gizi	Pengetahuan		p
	Sebelum	Sesudah	
Mean	74,03	91,43	
Std. Deviation	10,107	5,326	0.000*
Minimum	52	80	
Maximum	96	100	
Range	44	20	

Hasil penelitian menunjukkan nilai $p = 0,000$, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh pendidikan gizi tentang makanan jajanan sehat dengan media komik wayang terhadap pengetahuan pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta, Hasil uji

pared sample t-test menunjukkan nilai $p < 0,05$ yang berarti pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media komik wayang tentang makanan jajanan sehat terdapat perbedaan yang bermakna.

Berdasarkan hasil analisis univariat untuk tingkat pengetahuan siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 16 Surakarta tentang pemilihan jajan anak sebelum dan sesudah melakukan pendidikan gizi dengan media komik wayang diketahui bahwa Pengetahuan siswa sebelum diberikan pendidikan tentang makanan jajanan sehat dengan media komik wayang menunjukkan pengetahuan yang kurang sebanyak 2 orang dengan prosentase (5,71%), pengetahuan yang cukup sebanyak 15 orang dengan prosentase (42,86%) dan pengetahuan yang baik sebanyak 18 orang dengan prosentase (51,43%). Diskripsi subjek berdasarkan pengetahuan sesudah diberikan media komik wayang didapatkan dengan cara memberikan komik wayang yang berisi tentang pendidikan gizi tentang makanan jajanan sehat dengan penyerapan materi selama 1 hari agar responden bisa mempelajari komiknya lebih lama, kemudian di uji lagi dengan kuisisioner yang sama dan mendapatkan hasil pengetahuan yang meningkat baik sebanyak 35 orang dengan prosentase 100%. Berikut Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Zulaikah (2007) menegaskan bahwa ada perubahan bermakna perubahan pengetahuan gizi pada anak SD sebelum dan sesudah diberikan media komik. Adapun diskripsi subjek sebelum dan sesudah diberikan media komik wayang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2
Pengetahuan Sebelum dan sesudah Pendidikan dengan media komik wayang

Kategori	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Kurang	2	5,71	0	0
Cukup	15	42,86	0	0
Baik	18	51,43	35	100
Jumlah	35	100	35	100

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Zulaikah (2007) menegaskan bahwa ada perubahan bermakna perubahan pengetahuan gizi pada anak SD sebelum dan sesudah diberikan media komik.

Adapun pertanyaan yang masih dijawab salah oleh siswa yaitu menjawab soal sebelum dan sesudah diberikan media komik wayang, yaitu pertanyaan tentang kebersihan makanan sebelum diberikan median komik wayang berjumlah 14 orang dengan prosentase 40% dan sesudah diberikan media komik wayang berkurang menjadi 13 orang dengan prosentase 37,14%, pertanyaan tentang pembungkus makanan berjumlah 28 orang dengan prosentase 80% dan sesudah diberikan media komik wayang bertambah menjadi 29 orang dengan prosentase 82,85%, pertanyaan tentang harga makanan sebelum diberikan media komik wayang berjumlah 10 dengan prosentase 28% dan sesudah diberikan komik wayang malah meningkat menjadi 11 dengan prosentase 31,42%.

komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan

gambar dan dirancang untuk memberikan hubungan kepada pembaca (Rivai, 2001). Komik pada umumnya disukai anak-anak SD, menurut Hubeis (1993) pada tingkat yang pendidikannya rendah lebih mudah menerima penyuluhan dengan kata-kata sederhana dan lebih banyak gambar dari pada kata-kata yang panjang. oleh karena salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat komik.

Kelebihan komik menurut Damayandi (2003) yaitu:

- a. Komik tidak berbahaya dan tidak merusak minat baca anak-anak.
- b. Komik dapat memperkaya kecerdasan visual
- c. Komik dapat mendorong anak belajar mencocokkan antara latar belakang dengan kejadian yang dipaparkan dalam cerita.
- d. Komik juga dapat membantu pemahaman anak tentang suatu informasi
- e. Anak-anak banyak yang lebih menyukai gambar kartun atau karikatur dibandingkan dengan gambar poster, Peran pokok dari buku komik dalam intruksional adalah kemampuannya dalam mencitakan minat peserta didik , Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, Melalui bimbingan dari guru komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain Rohani (2010), mengemukakan bahwa komik pembelajaran dalam dunia pendidikan bersifat edukatif

dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Pendidikan dengan media akan mempengaruhi pengetahuan dan sikap pada anak. Seperti pendapat Notoadmodjo (2003) faktor yang mempengaruhi pengetahuan salah satunya adalah dengan media Munadi (2010) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hal tersebut didorong pula dengan kualitas pangan yang dikonsumsi, Kualitas makanan yang dikonsumsi dapat berpengaruh terhadap kualitas hidup dan perilaku makhluk hidup itu sendiri. Oleh karena itu, setiap makhluk hidup harus berusaha untuk mendapatkan makanan yang baik seperti dinyatakan dalam FirmanNya: “wahai orang-orang yang beriman, makanlah dari rezeki yang baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya” (QS Al-Baqarah: 172). “Dan makanlah dari apa yang telah diberikan Allah kepadamu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya (QS Al- Maidah: 88). Maka makanlah yang halal lagi baik dari rezeki yang telah diberikan Allah kepadamu, dan syukurilah nikmat Allah, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya” (QS al-Nahl: 114). Dari ayat-ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa

makanan yang dikonsumsi harus
halal dan baik.

Pendekatan Praktik Jakarta :
Rineka Cipta.

Kesimpulan

1. Sebagian besar pengetahuan makanan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta sebelum diberikan media komik wayang dengan kategori cukup yaitu 42,86%.
2. Pengetahuan makanan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta sesudah diberikan media komik wayang meningkat dalam kategori baik menjadi 100%.
3. Pendidikan gizi tentang makanan sehat dengan media komik wayang terhadap pengetahuan gizi anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

Saran

1. Hendaknya lebih ditingkatkan lagi pengetahuan anak pada mata pelajaran penjaskes mengenai kebersihan tempat penjual makanan dan pembungkusan makanan, karena sekarang ini banyak sekali pedagang makanan tidak menjaga asupan gizi, tidak menjaga kebersihan tempat untuk

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak PlusMelejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Arsyat, azhar. 2008. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja grafindo persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu*
- Azrimaidaliza & Purnakarya Idral. 2011. *Analisis Pemilihan Makanan pada Remaja di Kota Padang Sumatera Barat. Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya. 1978. Departemen Agama RI. Jakarta.
- Baliwati, Y. F., Khomsan A. dan Dwiriani, C. M. 2004. *Pengantar Pangan dan Gizi*. Penebar Swadaya. Jakarta.
- Badan pengawas obat dan makanan, 2007. *Food watch sistem keamanan pangan terpadu jajanan anak sekolah*.
- Butarbutar S. 2007. *Analisa kandungan rhodamin B dan natrium benzoat pada cabai merah yang dijual di beberapa pasar di kota medan tahun 2007*.
- Buckle, K. A., Edward R. A., Fleet G. H., Damayanti. 2003. *Media Yang Tepat Untuk Pembelajaran*. Grasindo. Jakarta.
- Februhartanty, J, & Iswarawanti, D.N. Tanpa tahun. *Amankah Makanan Jajanan Anak Sekolah di Indonesia?*. Diakses : 25 Mei 2004. [http://www.gizi.net/cgi-bin/berita/fullnews.cgi/newsi.d.GumpangKartasura\(Skripsi\).Surakarta:UniversitasMuhammadiyahSurakarta;2010](http://www.gizi.net/cgi-bin/berita/fullnews.cgi/newsi.d.GumpangKartasura(Skripsi).Surakarta:UniversitasMuhammadiyahSurakarta;2010)
- Haryoko S. 2009. *Efektifitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model*

- pembelajaran. *Jurnal edukasi elektro*.
- Hardiansyah. 2007. Review faktor determinan keragaman konsumsi pangan. *Jurnal gizi dan pangan*, juli 2007
- Hartono. 2006. *Studi penggunaan bahan makanan pada makanan jajanan di kota makasar*
- Haryanto. (2007). *Sains untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta : Erlangga.
- Hidayat TS, Mujiyanto TT, Susanto D. 1995. *Pola kebiasaan jajan murid Sekolah Dasar dan ketersediaan makanan jajanan tradisional di lingkungan sekolah di Propinsi Jawa Tengah dan D. I. Yogyakarta*. Widyakarya Nasional Khasiat Makanan Tradisional. Jakarta: Kantor Mentri Negara Urusan Pangan Republik Indonesia.
- Khomsan, A. 2003. *Pangan dan Gizi Untuk Kesehatan*. Institut Pertanian Bogor. Jakarta.
- Khomsan A. 2000. *Teknik pengukuran pengetahuan gizi [diktat]*. Bogor. Fakultas ekologi manusia institut pertanian bogor.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mayer, R. E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. *educational psychology review*, Vol. 14, No.1, March 2002.
- Notoatmodjo, S. 2007. *Ilmu Kesehatan Masyarakat Prinsip-Prinsip Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nuryati s. 2010. *Pentingnya pendidikan gizi bagi anak*. <http://www.pentingnya pendidikan gizi bagi anak, sang profesor>
- Nursalam. 2003. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Oktaviana, Tri Wulan. (2010). *Sekar Ilmu Pengetahuan Alam sesuai KTSP SD/MI*. Jakarta : Graha Pustaka.
- Purtiantini. *Hubungan Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pemilihan Makanan Jajanan dengan Perilaku Anak Memilih Makanan di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar Gumpang Kartasura* (Skripsi). Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta ; 2010 *Purwa*. Jakarta: Kakilangit KencanaPrenada Media Group.
- Riwidikdo. 2007. *Metodelogi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Bina Pustaka.
- Susanto, 2006. *Gizi dan Kesehatan*. Bayu Media. Malang
- Sukanto. 2000. *Dasar-dasar Metode Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suharjo. 2003. *Berbagai cara pendidikan gizi*. Jakarta Bumi aksara.
- Sumarwan U. 2007. *Karakter konsumen anak*. Food review. 11(2): 10-13
- Suprijono, agus. 2013. *Cooperative learning*. Yaogyakarta: pustaka pelajar.

- Sudjana. 2005. *Media pengajaran bandung*:sinar baru algensindo
- Sudjarwo, Heru S, Sumari, dan Undung Wiyono. 2010. *Rupa & Karakter Wayang*
- Wati, Isti DP. Kemampuan Motorik Kasar Siswa Sekolah Dasar Penderita Obesitas. *The Indonesian Journal of Clinical Nutrition* 2011 ; 8
- Winarno FG. 1997. *Potensi dan masalah makanan jajanan*. Dalam: Keamanan pangan. Naskah akademis. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Yusuf S. 2005. *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: remaja rosdakarya
- Zulaekah S. 2007. *Efek Suplementasi Besi, Vitamin C dan Pendidikan Gizi terhadap Perubahan Kadar Hemoglobin Anak Sekolah Dasar yang Anemia di Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo*. Tesis. Program Magister Gizi Masyarakat Program Pascasarjana Universitas Diponegoro.
- Pustaka Utama.
-
- Sondayana beta mahardhika*:
Mahasiswa DIII Ilmu Gizi FIK UMS
Muwakhidah, SKM., M.Kes**:
Dosen FIK UMS**
-
- Luluk Ria Rakhma, S.Gz., M.Gz**:
Dosen FIK UMS**
-